
MELTY BLOOD™
Act Cadenza
ECOLE
TYPE-MOON

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

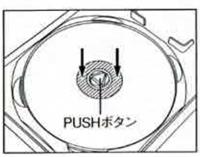
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として30分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ディスクを"PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●"PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

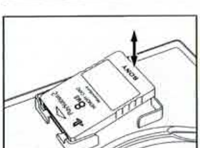


ディスクの取り出し

PUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

SLPM 66438



MELTY BLOOD Act Cadenza

CONTENTS

このたびは、"PlayStation 2"専用ソフトウェア「MELTY BLOOD Act Cadenza」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」を必ずお読みください。

コントローラの使い方 Controller

基本的なコントローラの操作方法を説明します。特殊な操作やコマンド技については「共通技の操作」(→ P12)や「キャラクター紹介」(→ P16)を参照してください。

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



※ このゲームはアナログコントローラ (DUALSHOCK 2) およびアナログコントローラ (DUALSHOCK) 専用です。
※ このゲームは振動機能に対応しています。振動機能は初期設定では OFF になっています。振動機能を ON にするには、オプションモード→ Controller Settings (→ P10 を参照) の Vibration で設定してください。
※ LED 表示は常に赤色 (アナログモード) となります。左右スティックはそれぞれ L3 ボタン(左スティックを押す)、R3 ボタン(右スティックを押す)として攻撃ボタンを割り振ることができます。

コマンド表記について

- コマンドはキャラクターが右向きの場合です。
- 「□ + ×」のように表記されている場合は、同時にボタンを押してください。
- 「□△」のように表記されている場合は、続けてボタンを押してください。
- 矢印はそれぞれ方向キーを押す方向を表しています。
  ↗、↘、↙、↖については2つの方向キーを同時に押してください。
- 表記されているボタン操作は初期設定時のものです。
  オプションモードのController Settings (→ P10 を参照) で一部のボタン設定を変更できます。

基本的な操作

方向キー の操作

↑	ジャンプ	↘	しゃがみ
↗	前ジャンプ	↓	しゃがみ
↖	後ジャンプ	↙	しゃがみ
→	前進	←	後退

攻撃ボタン

□ ボタン	弱攻撃
× ボタン	中攻撃 / メニューのキャンセル
○ ボタン	強攻撃 / メニューの決定
△ ボタン	シールド

その他の操作

R1 ボタン	□ ボタン + △ ボタン
R2 ボタン	□ ボタン + × ボタン
L1 ボタン	□ ボタン + × ボタン + ○ ボタン
START ボタン	ゲームのポーズ／ポーズメニューの表示
SELECT ボタン	キャラクター選択時のヘルプ表示(→ P6 を参照)

画面の見方とルール Screen Guide & Rules

画面の見方



❶ 残り時間表示
ラウンドの残り時間を表示します。時間切れになった時点で体力の多い方が勝ちとなります。

❷ 勝利カウント
現在の勝利ラウンド数です。規定のラウンドを取れば、次のステージに進めます。

❸ 体力ゲージ
黄色のゲージが残りの体力を表します。HEAT ／ BLOOD HEAT 状態では少しずつ回復しますが、ヴァイタルソースを超えて回復することはできません。

❹ マジックサーキット
ＥＸ技やサーキットスパークなどに使用します。
攻撃をヒットさせると増加し、最大 300% までためることができます。

❺ ヴァイタルソース
赤色のゲージがヴァイタルソースを表します。HEAT ／ BLOOD HEAT 状態での最大回復量を示します。このゲージはダメージを受けると減っていきます。
また、相手の攻撃をガードしても少しずつ減っていきます。
より強い攻撃を受けるほど大きく減少します。

❻ コンボ表示
攻撃が何回連続でヒットしたかを表します。最終的なダメージ値も表示されます。

❼ 現在のステージ数
アーケードモード及びサバイバルモードで　現在戦っているステージ数を表示します。
時間切れになった時点で体力の多い方が勝ちとなります。

❽ 連勝数
VS モードで連勝した回数が表示されます。サバイバルモードでは連勝数の代わりにスコアが表示され、アーケードモードではスコアと乱入対戦の連勝数が交互に表示されます。

ポーズメニュー

プレイ中にSTARTボタンを押すと、
ポーズメニューが表示されます。



Exit Menu
ポーズメニューを閉じます。

Command List
現在使用しているキャラと相手キャラのコマンド表を表示します。

Controller Settings
攻撃ボタンの設定を変更できます。（→P10を参照）

View Screen
現在プレイ中の画面を表示します。

Change Character
キャラクター選択画面に戻ります。

Return Title
プレイ中のモードを終了し、タイトル画面に戻ります。

基本ルール

試合形式

戦闘中に相手の体力を0にした方が勝者となり、1ラウンド取得します。規定ラウンド分取得した方がその試合の勝者となります。

※ラウンド数はオプションモード（→P10を参照）で変更可能です。

時間制限

制限時間内に勝負がつかなかった場合は、タイムアップになります。タイムアップの時点で残り体力ゲージの多い方が勝者となり、1ラウンド取得します。

※ラウンド時間はオプションモード（→P10を参照）で変更可能です。

ドロー

両者の体力ゲージが同時に0になった場合や、タイムアップ時に両者の体力が同じだった場合はドローとなります。両者同時に勝利に必要な規定ラウンド数に達した場合ファイナルラウンドが始まります。また、ファイナルラウンドでも決着がつかなかった場合は、双方ともゲームオーバーになります。



コンティニュー

アーケードモードでは、ゲームオーバーになってもコンティニュー画面でSTARTボタンを押せばそのステージから再開することができます。



ゲームの始め方 How to Start

メニュー画面



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。方向キーでプレイしたいモードを選択し、◎ボタンで決定してください。このゲームには７種類のモードがあります。

ARCADE	アーケードモード	P7	VERSUS	VSモード	P7
TRAINING	トレーニングモード	P8	SURVIVAL	サバイバルモード	P9
OPTION	オプションモード	P10	SPECIAL	スペシャルモード	P11
RANKING	ランキングモード	P11			

キャラクター選択



アーケードモード、VSモード、トレーニングモード、サバイバルモードでは対戦前に使用するキャラクターを選択します。⊗ボタンを押すとタイトルに戻るためのウインドウが開きます。

方向キー	キャラクターを選択します。
◎ボタン	キャラクターを決定します。
⊗ボタン	決定したキャラクターをキャンセルします。
▣ボタン	キャラクターをランダムで選択します。
△ボタン	キャラクターのカラーを変更します。
SELECTボタン	この画面でのボタン操作のヘルプが表示されます。

※対戦時（キャラクターセレクト画面に1P・2P両方表示されている時）は、SELECTボタンを押してもヘルプは表示されません。

アーケードモード

CPUのキャラクターと戦うモードです。全10ステージで勝利するとゲームクリアとなり､エンディングを見ることができます。コンティニュー回数に制限はありません。

また、プレイ中に空いているアナログコントローラのSTARTボタンを押すと乱入対戦が可能になります。

なお、クリアすると、スペシャルモード(→P11を参照)に使用キャラのクリア特典が追加されます。



VSモード

1試合単位で対戦できるモードです。対人戦か対CPU戦かを選ぶことができます。試合終了後は、同じキャラ同士でもう一度対戦するか、キャラクターセレクト画面に戻るかを選択できます。

※対人戦の場合は、アナログコントローラをコントローラ端子1、2の両方に差しておく必要があります。

ハンディキャップ／ステージセレクト

VSモードでは、キャラクター選択後にハンディキャップやステージを選択することができます。



方向キー左右 ハンディキャップ(相手に与えるダメージ値)を選択します。ハンディキャップ最大で更に右(2P側は左)を押すとUNLIMITEDとなり、ゲージが無限に使用可能になります。また、ハンディキャップ最小で更に左(2P側は右)を押すとNO GAUGEとなり、ゲージ無しで対戦することが出来ます。

方向キー上下 ステージを選択します。

◎ボタン ハンディキャップ／ステージを決定します。

⊗ボタン 決定したハンディキャップ／ステージをキャンセルします。

トレーニングモード

キャラクターの操作や連続技を練習できるモードです。相手キャラクターを選び、基本操作や連続技などの練習を自由に行えます。また、トレーニングモードではプレイ中にSTARTボタンを押すとトレーニングメニューが表示され、さまざまな設定を変更することができます。



Training Menu

CPU Action

相手キャラクターの状態をSTAND(立ち)、JUMP(ジャンプ)、CROUCH(しゃがみ)、ALLGUARD（ガード)、JUMPGUARD（空中ガード)、ATTACK1（立ち強攻撃)、ATTACK2（しゃがみ強攻撃)、CPU（通常のCPUの動作)、MANUAL(アナログコントローラで操作）の9種類の中から選択できます。

Air Passive Move

相手キャラクターの空中での受け身の取り方をNEUTRAL（垂直方向に受け身)、BACK（後方に受け身)、FORWARD（前方に受け身)、RANDOM1（垂直方向／後方／前方のいずれかに受け身)、RANDOM2（RANDOM1と同じまたは受け身なし)、OFF（受け身なし）の6種類の中から選択できます。

Ground Passive Move

相手キャラクターの地上での受け身の取り方をNEUTRAL（垂直方向に受け身)、BACK（後方に受け身)、FORWARD（前方に受け身)、RANDOM1（垂直方向／後方／前方のいずれかに受け身)、RANDOM2（RANDOM1と同じまたは受け身なし)、OFF（受け身なし）の6種類の中から選択できます。

Combo Gauge

マジックサーキットの状態を設定します。

Attack Display

ONにするとダメージ、コンボ数などの情報を表示します。

Input Display

方向キー、ボタン入力などの履歴情報を表示します。

Status Display

ONにすると体力ゲージの下にステータス状態を表す枠を表示します。左半分が通常技キャンセルステータス、右半分が必殺技キャンセルステータスです。

色による状態

黒 → 行動可能状態

赤 → キャンセル不可

緑 → HIT 時キャンセル可能（ガード、相殺も含みます）

青 → 常時キャンセル可能

黄 → ダメージを与えた時のみキャンセル可能

●必殺技ステータスの右端がオレンジ色になっている時は「EX キャンセル可能」な状態です。

●通常技ステータスの右端がオレンジ色になっている時は「ジャンプキャンセルのみ可能」な状態です。

※キャンセルとは、特定の技や行動の戻りモーションを強制的に止めて別の攻撃などにつなげるテクニックの事をいいます。

Command List

現在使用しているキャラクターのコマンド表を表示します。

Controller Settings

攻撃ボタンの設定を変更できます。（→ P10 を参照）

View Screen

現在プレイ中の画面を表示します。

Restart

現在の設定でステージの最初からトレーニングを開始します。

Change Character

キャラクター選択画面に戻ります。

Return Title

トレーニングモードを終了し、タイトル画面に戻ります。

Exit Menu

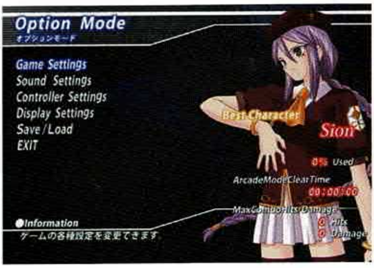
トレーニングメニューを閉じます。

サバイバルモード

限られた体力の中でCPUのキャラクターと勝ち抜き戦を行うモードです。全てのキャラクターを相手に勝ち抜き戦を行います。体力ゲージの残量は少しだけ回復して次のステージに引き継がれていきますが、1 ラウンド負けた時点でゲームオーバーです。規定数のキャラクターを倒すと、スペシャルモード（→ P11 を参照）に使用キャラのクリア特典が追加されます。

オプションモード

各種設定が変更できます。方向キー↑、↓で項目を選び、方向キー←、→で変更してください。⊗ボタンを押すとカーソルはEXITに移動します。



Game Settings

Difficulty

アーケードモード、VSモード(対CPU時)でのコンピュータの強さを5段階から設定できます。

Damage Level

ゲーム中のダメージレベルを5段階から設定できます。

Win Count

アーケードモード、VSモードでのラウンド数を3段階から設定できます。

Round Time

アーケードモード、VSモードの制限時間を3段階から設定できます。

Gauge Design

各ゲージのデザインをアーケード/オリジナルから選択できます。

Game Balance

各モードのゲームバランスをアーケード/オリジナルから選択できます。

Handicap

VSモードのハンディキャップをOFF/ONから選択できます。

Default Settings

Game Settings内で変更した設定を初期状態に戻します。

Exit

前の画面に戻ります。

Controller Settings

攻撃ボタンの設定を変更できます。また、振動機能のOFF/ON設定ができます。



Sound Settings

BGM

BGMの音量を調節できます。

SE

キャラクターボイスや効果音の音量を調節できます。

SOUND

サウンド出力をステレオ/モノラルのどちらかに設定できます。

Default Settings

Sound Settings内で変更した設定を初期状態に戻します。

Exit

前の画面に戻ります。

DisplaySettings

画面表示の設定ができます。



- **方向キー** 画面の位置を調整します。
- **◎ボタン** 画面の位置を決定します。
- **△ボタン** 画面の位置を初期設定に戻します。
- **×ボタン** オプションモード画面に戻ります。

Save/Load

各種設定やプレイの記録などを、"PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) にセーブ、またはロードします。データの保存には 40KB 以上の空き容量が必要です。

※ゲームデータをセーブするには、別売の "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) が必要です。
"PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) を、本体の MEMORY CARD 差込口 1 に差し込んで使用してください。

Best Character

最も使用頻度の高いキャラクターの情報が表示されます。キャラクターの使用頻度、アーケードモードでのクリアタイム、最大コンボ数、相手に与えた最大ダメージが確認できます。また、△ボタンを押すと他の使用可能キャラの情報が確認できます。

Exit

タイトル画面に戻ります。

スペシャルモード

クリア特典や BGM などを閲覧／鑑賞できます。

Gallery アーケードモードでクリアしたキャラの特典 CG やエンディング、使用可能キャラ同士の VS デモが閲覧できます。

Music ゲーム中に使用されている BGM が鑑賞できます。

Voice サバイバルモードでクリアしたキャラのスペシャルボイスが鑑賞できます。また、特定の条件を満たすと、ゲーム中のシステムボイスやネコアルクのボイスを変更することができます。

ランキングモード

各モードのランキングを閲覧できます。

ARCADE アーケードモードの得点ランキングを見ることができます。

SURVIVAL サバイバルモードの得点ランキングを見ることができます。

共通技の操作 How to Control



投げ

相手の近くで方向キー ←or→
＋（■ボタン）＋（△ボタン）（空中可）

相手を投げることができます。



避け

方向キー↓＋（■ボタン）＋（×ボタン）

相手の攻撃を避けることができます。



ダッシュ

素早く方向キー →→
または方向キー →＋（■ボタン）＋（×ボタン）
（空中可）

相手方向に素早く移動します。



バックステップ

素早く方向キー ←←
または方向キー ←＋（■ボタン）＋（×ボタン）
（空中可）

相手と反対方向に素早く移動します。



二段ジャンプ

ジャンプ中に方向キー ↑or↖or↗

ジャンプ中に空中でもう一度ジャンプすることができます。
（蒼崎青子のみ三段ジャンプ可能）



ハイジャンプ

方向キー ↙or↓or↘ の後に方向キー ↗

通常よりも大きくジャンプし、遠くへと素早く移動できます。ハイジャンプ中の二段ジャンプ、空中ダッシュなども可能です。



ガード

立ちガード 方向キー ←
しゃがみガード 方向キー ↙
空中ガード 空中で方向キー ←

相手からの攻撃をガードできます。

攻撃には上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の属性があり、立ちガードは上段攻撃と中段攻撃、しゃがみガードは上段攻撃と下段攻撃をそれぞれガードすることができます。空中ガードはおもに空中からの打撃系攻撃に有効です。※一部の技はガード不能です。また、投げはガードで防ぐことはできません。

受け身

地上受け身　着地寸前に方向キー ↑ or ← or →
空中復帰　吹き飛び中に（□ ボタン）or（✕ ボタン）or（○ ボタン）or（△ ボタン）



攻撃を受けて吹き飛ばされた時に、地上受け身または空中復帰をすることによってダウン状態を回避して素早く体制を整えることができます。



シールド

（△ ボタン）（空中可）

相手の攻撃にあわせて △ ボタンを押すことで、シールドで攻撃を防ぐことができます。一部のガード不能技はシールドで防ぐことが可能です。△ ボタンを押し続けていれば効果は持続しますが、マジックサーキットゲージを消費します。攻撃を受ける直前にシールドが成立すると EX シールドとなり、より有利な状況で反撃することができます。

シールドバンカー

方向キー ↓↙← +（△ ボタン）



相手の攻撃をシールドしながら反撃します。ガード中でもマジックサーキットゲージを消費することによって、強制的に発動することができます。

レデュースダメージ

相手の攻撃にあわせて（□ボタン）or（✕ボタン）or（○ボタン）or（△ボタン）

相手の攻撃がヒットした瞬間に攻撃ボタンを押すと、受けるダメージを若干軽減できます。



EXエッジ

必殺技を（○ボタン）で入力

必殺技を○ボタンで出すと、マジックサーキットゲージを一定量消費して通常よりも強力な必殺技を出すことができます。ゲージが足りないときは✕ボタンで出した場合と同じ技が出ます。

ビートエッジ

特定の順番で攻撃ボタンを連続入力



テンポ良く攻撃ボタンを押していくことで、通常技同士を繋げて連続技にすることができます。ただし強→弱方向に繋ぐと攻撃力が極端に低下します。



ブローバックエッジ

攻撃ボタンを長く押す

特定の技は攻撃ボタンを長く押し続けることによって、より強力な「ため攻撃」になります。技によっては、最大までためるとガード不能技になります。



相殺

攻撃同士がぶつかると、技が相殺されて双方の攻撃が無効になる場合があります。相殺が発生すると稲妻のようなエフェクトが表示されます。



強制解放

マジックサーキットゲージ 100% 以上の時に

（× ボタン）+（○ ボタン）

もしくは（□ ボタン）+（○ ボタン）

マジックサーキットが 100% 以上 300% 未満のときに強制開放を行うと HEAT 状態になります。この状態では徐々に体力が回復し、アークドライブが使用可能になります。また、ゲージが 300% になると MAX 状態となり、このときに強制開放を行うと、より強力な BLOOD HEAT 状態になります。この状態では大きく体力が回復し、より強力なアナザーアークドライブとラストアークが使用可能になります。但し、どちらの場合もヴァイタルソースを超えて体力が回復することは有りません。時間が経過してゲージが無くなると通常の状態に戻ります。



サーキットスパーク

マジックサーキットゲージ MAX 時、

地上ガード or のけぞり中に

（□ ボタン）+（× ボタン）+（○ ボタン）

マジックサーキットゲージを全て消費して、完全無敵の反撃を試みます。



アークドライブ

HEAT ／ MAX 時に方向キー ←↙↓↘→

＋（○ ボタン）

HEAT ／ MAX 時にコマンドを入力することによって、超必殺技「アークドライブ」を出すことができます。BLOOD HEAT 時に発動すると、より高いダメージを与えることが出来る「アナザーアークドライブ」になります。MAX 時にアークドライブを使用するとマジックサーキットゲージは 100% 分残りますが、それ以外の状態で発動するとマジックサーキットゲージを全て消費します。発動後は通常状態に戻ります。

ラストアーク

BLOOD HEAT 時に EX シールド成立

BLOOD HEAT 時に特定の EX シールドが成立すると発動する最終奥義です。ラストアーク発動に必要な EX シールドの属性（地上 or 空中）はキャラ毎に違います。

SION ELTNAM ATLASIA

Sion Eltnam Atlasia

シオン

CV:夏樹 リオ

アトラスの錬金術師。タタリを消滅させるため三咲町に現れた。特殊能力はないが、高い演算能力と極細繊条エーテライトを武器にする。ミドルレンジでの戦いを得意とするテクニカルタイプ。



性別 女性

スリーサイズ (B.W.H)
86.55.83

種族／クラス
人間（？）／
錬金術師

主武装 エーテライト、バレルレプリカ



必殺技	
威嚇射撃	↓↘→+□or✕or○
エーテライト・グランド	↓↙←+□or✕or○
エーテライト・エア	→↓↘+□or✕or○
カッティング・シング	←↓↙+□or✕or○
スライド・エア	空中で↓↙←+□or✕or○
リロード	↓↓+△
アークドライブ	
バレルレプリカ	←↙↓↘→+○

ARCUEID=BRUNESTUD



アルクェイド

Arcueid=Brunestud

CV:柚木 涼香

真祖と区別される吸血鬼。吸血鬼たちにとっては姫とも呼べる存在だが、その目的は死徒の殲滅である。　武器は持たず、ありあまる力を振り回すだけの戦闘スタイル。接近戦で真価を発揮するパワータイプ。



性別　女性

スリーサイズ（B.W.H）
88.55.85

種族／クラス
吸血鬼（真祖）／
吸血鬼（死徒）の処刑人

主武装　真祖としての身体能力



必殺技	
邪魔よ！	↓↘→＋□or✕or○
せーのっ！	↓↙←＋□or✕or○
なにやってるの…！	→↓↘＋□or✕or○
うるさい！	↓↓＋□or✕or○
アークドライブ	
空想具現化（マーブルファンタズム）	←↙↓↘→＋○

CIEL

Ciel

シエル

CV:佐久間 紅美

善悪を問わず吸血鬼を処理する黒衣の代行者。様々な武装を駆使し、技の多彩では一、二を争う。ロングレンジでの撃ち合いから、特殊技を使った緊急接近などを得意とするテクニカルタイプ。



性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
85-56-88

種族／クラス
人間（もと吸血鬼）／異端狩りの代行者

主武装 黒鍵、体術



必殺技	
黒鍵投げ	↓↙←+▣or⊗or◎
ハイロウ	↓↘→+▣or⊗or◎
ブレイドシンカー	→↓↘+▣or⊗or◎
シエルサマー	↓↓+▣or⊗or◎
アークドライブ	
第七聖典	←↙↓↘→+◎

TOHNO AKIHA



遠野秋葉

Tohno Akiha

CV:ひと美

混血の宗主・遠野の今代当主。異能・略奪の使い手。吸血鬼事件には無関係だが、三咲町を守る為に出陣する。設置系の技をメインとするテクニカルキャラだが、強力な技が多いのでパワータイプとも言える。



性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
73-57-79

種族/クラス
人間・混血/
遠野家当主。遠野志貴の妹

主武装 檻髪、混血としての身体能力

必殺技	
鳥を落とす	↓↘→+□or×or○
獣を焦がす	↓↓+□or×or○
月を穿つ	↓↙←+□or×or○
赫訳・紅葉	→↓↘+□or×or○
アークドライブ	
赤主・檻髪	←↙↓↘→+○



HISUI&KOHAKU

Hisui&Kohaku

翡翠&琥珀

CV:松来 未祐（翡翠） 高野 直子（琥珀）

遠野家に仕える使用人。広い遠野の屋敷を二人できりもりしている。それぞれの切り札こそないものの、タッチによるキャラクター交代により多彩な攻撃ルートが可能なテクニカルタイプ。



性別 女性

スリーサイズ (B.W.H)
翡翠 76-58-82
琥珀 78-58-80

種族／クラス
人間／遠野家の使用人

主武装 使用人道具各種





必殺技	
姉妹の絆・基本編	翡翠操作時↓↙←+□or×or○
姉妹の絆・風雲編	琥珀操作時↓↙←+□or×or○
姉妹の絆・誕生編	↓↓+△
アークドライブ	
姉妹の絆・劇場版	↓↙←↓↙←+○

HISUI



Hisui

翡翠

遠野家の使用人。双子の妹。志貴付きのメイドで、館内の清掃を受け持っている。ランダム性の高いコマンド技が特徴。使いがってのいい“失礼します”を主軸に攻めるテクニカルタイプ。



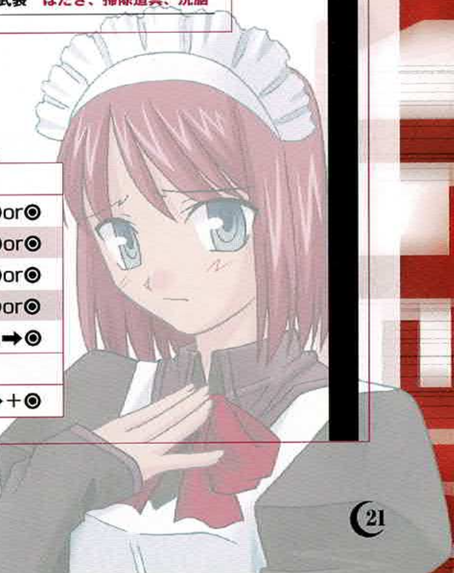
CV:松来 未祐

性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
76-58-82

種族／クラス
人間／
潔癖症なメイドさん

主武装 はたき、掃除道具、洗脳



必殺技	
おたまは頑丈です	↓↘→+⊡or⊗or⊙
危ないですよ	↓↙←+⊡or⊗or⊙
失礼します	→↓↘+⊡or⊗or⊙
がんばりました。	↓↓+⊡or⊗or⊙
翡翠三段クッキング	→+⊙・→+⊙・↓↘→⊙
アークドライブ	
暗黒翡翠拳	←↙↓↘→+⊙

KOHAKU

Kohaku

琥珀

CV:高野 直子

遠野家の使用人。双子の姉。秋葉付きのメイドで、秋葉の補佐、厨房、館外の管理を任されている。

箒を使った通常技のリーチが長く、特徴的なコマンド技を多く持つテクニカルタイプ。





性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
78-58-80

種族／クラス
人間／ほがらか家政婦さん

主武装 ほうき、ガーデニング、マジカル薬学（自称）



必殺技	
抜刀・秘密の業物	↓↘→+⊡or⊗or◎
マジカル・アンバーミサイル	↓↙←+⊡or⊗or◎
こんなん育ててみました♪	↓↓+⊡or⊗or◎
琥珀マグナムアッパー	→↘↓↙←→+◎
EXエッジ専用技	
マジカルアタック・コハボンX	↙→↘↓↙←↘+◎
アークドライブ	
チャイナ琥珀/開打靠箚琥珀脚	←↙↓↘→+◎

TOHNO SHIKI



遠野志貴

Tohno Shiki

CV:野島 健児

一般的な立ち位置にいる青年だが、直死の魔眼を持っていた事で吸血鬼事件に関わっていく。どの技も素直な性質で扱いやすいキャラクター。直死の魔眼を用いたアークドライブを切り札にする。



性別 男性

スリーサイズ
???

種族／クラス
人間／
一般人

主武装 ナイフ、直死の魔眼

必殺技	
切り札そのいち(大斬り)	⬇↘➡+⊡or⊗or◎
切り札そのに(下段掬い)	⬇↙⬅+⊡or⊗or◎
自分でもよくわからない蹴り(閃走・六魚)	➡⬇↘+⊡or⊗or◎
アークドライブ	
直死の魔眼	⬅↙⬇↘➡+◎



ARIMA MIYAKO

Arima Miyako

有間都古

CV:倖月 美和

遠野志貴を一時的に預かっていた有間の家の一人娘。見よう見まねで鍛えてきた『はっきょくけん』で頑張る。リーチは短いが力強い技を得意とする。強力な空中Cを盾に接近戦にもっていくパワータイプ。





性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
60-46-62

種族／クラス
人間／
八極拳士

主武装 八極拳



必殺技	
ちょうしんちゅう	↓↘→+▣or⊗or◉
せんしっぽ	↓↙←+▣or⊗or◉
れんかんたい	→↓↘+▣or⊗or◉
しんきゃく	↓↓+▣or⊗or◉
アークドライブ	
究極奥義	←↙↓↘→+◉

WARACHIA



ワラキアの夜

Warachia

CV:増谷 康紀

ある吸血鬼の、タタリと呼ばれる前の姿。悪性情報の具現化を武器とする。防御力こそ低いものの、高性能かつ多彩な技を持つ。長いリーチをいかしての空中戦を得意とするスピードタイプ。



性別 男性

スリーサイズ
???

種族／クラス
吸血鬼（死徒）／
二十七祖。タタリ

主武装 死徒としての身体能力、タタリ



必殺技	
バッドニュース(ライ)	↓↘→＋□or×or○
バッドニュース(マリス)	→↓↘＋□or×or○
クリーチャーチャンネル(エス)	←↓↙＋□or×or○
クリーチャーチャンネル(ノイド)	空中で←↓↙＋□or×or○
レプリカント・コーディネーター(イド)	↓↙←＋□or×or○
ファンブルコード(アポトーシス)	↓↓＋□or×or○
アークドライブ	
ナイト オン ザ ブラッドライアー(アンザニティ)	←↙↓↘→＋○

NRVNQSR CHAOS

Nrvnqsr Chaos

ネロ・カオス

CV:中田 譲治

アルクェイドを追って現れた、混沌の吸血鬼。体内に渦巻く獣の因子を個体化し、使役する。奇抜な技を主体とするテクニカルタイプであり、高い攻撃力を誇るパワータイプでもある。



性別 男性

スリーサイズ
???

種族／クラス
吸血鬼（死徒）／
二十七祖。混沌

主武装 混沌、獣の因子





必殺技	
混沌開放・黒翼種	↓↘→+▣or⊗or◎
混沌流出・爬虫種	↓↙←+▣or⊗or◎
混沌開放・獣角種	←↓↙+▣or⊗or◎
EXエッジ専用技	
混沌開放・幻想種	→↘↓↙←+◎
アークドライブ	
武装999	←↙↓↘→+◎

SION TATARI

吸血鬼シオン

Sion TATARI

CV:夏樹 リオ



タタリに噛まれ、完全に吸血鬼化したシオン。本来の能力に加え、タタリの力を扱う。エーテライトによる長いリーチこそなくなったが、力強く鋭い爪を手に入れた。アークドライブは体力を回復する。



性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
86-55-83

種族／クラス
吸血鬼（死徒）／
二十七祖候補、タタリの後継

主武装 死徒としての身体能力、タタリ

必殺技	
テラーニュース(ライ)	↓↘→+⊡or⊗or◎
テラーニュース(マリス)	→↓↘+⊡or⊗or◎
レプリカント・コンダクター(オシリス)	↓↙←+⊡or⊗or◎
アークドライブ	
クルーエル・ブラッド	←↙↓↘→+◎



RED ARCUEID

Red Arcueid

暴走アルクェイド

CV:柚木 涼香

タタリによって投影された、吸血衝動に飲まれたアルクェイド。気の向くまま殺戮に耽る魔姫。空中からの牽制にも優れるアルトシューレで相手を抑えつけるスピード・パワータイプ。





性別　女性

スリーサイズ(B.W.H)
88-55-85

種族／クラス
吸血鬼（真祖）／
堕ちた真祖（魔王）

主武装　空想具現化、吸血衝動



必殺技	
アルトネーゲル	↓↘→+□or×or○
アルトシューレ	↓↙←+□or×or○
ヴァイス・カッツェ	→↓↘+□or×or△
アークドライブ	
ブルート・ディ・シュヴェスタァ	←↙↓↘→+○

AKIHA VERMILION



赤主秋葉

Akiha Vermilion

CV:ひと美

遠野秋葉が紅赤朱に変貌した姿。暴走状態ではないものの、多少、道徳観が欠如してしまっている。高い機動性と圧倒的な火力で敵をねじ伏せるスピードタイプ。反面、防御力の低さは全キャラ中一、二を争う。



性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
73-57-79

種族／クラス
鬼種・混血／
紅赤朱・赤主

主武装 赫訳の爪、檻髪

必殺技	
鳥を落とす	↓↘→+□or×or○
獣を焦がす	↓↓+□or×or○
月を穿つ	↓↙←+□or×or○
赫訳・紅葉	→↓↘+□or×or○
アークドライブ	
赤主・檻髪	←↙↓↘→+○



MECH-HISUI

Mech-Hisui

メカヒスイ

CV:松来 未祐

マッドドクター・コハクが鋳造した驚異のメカニズム。人間ではありえない数々のギミックを内蔵している。決定的な決め手にかけるものの、攻めてよし守ってよしのオールラウンドタイプ。空中戦を得意とする。





性別 女性型思考プログラム

スリーサイズ
？？？

種族／クラス
メカメイド／
愉快型都市制圧兵器

主武装 マジカルウエポン各種



必殺技	
レーザー	↓↘→＋⊡or⊗or◉
幻視カミサイル	↓↙←＋⊡or⊗or◉
電磁ネットワイヤー・TYPEハイ	→↓↘＋⊡or⊗or◉
琥珀カバリヤー	↓↓＋⊡or⊗or◉
電磁ネットワイヤー・TYPEシー	←↓↙＋⊡or⊗or◉
熱線追尾弾キングフィッシャー	空中で↓↙←＋⊡or⊗or◉

アークドライブ	
L・S・O(超人姉妹同盟)	←↙↓↘→＋◉

NANAYA SHIKI



七夜志貴

Nanaya Shiki

CV:野島 健児

古くから退魔を生業とした七夜家の長男。遮蔽物を足がかりに、空間を自在に移動する。忍者のような立体的な戦法が特徴。トリッキーかつスピーディな技で攻めるテクニカルタイプ。

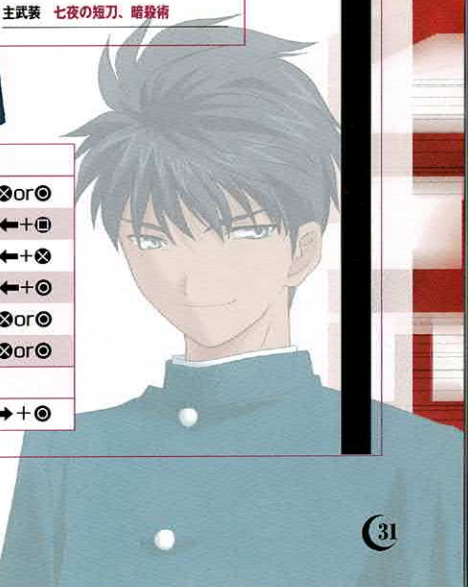


性別 男性

スリーサイズ
???

種族／クラス
人間／
殺人鬼

主武装 七夜の短刀、暗殺術



必殺技	
閃鞘・八点衝	↓↘→+□or×or○
閃鞘・八穿	↓↙←+□
閃鞘・七夜	↓↙←+×
閃鞘・一風	↓↙←+○
閃走・六兎	→↓↘+□or×or○
閃走・水月	↓↓+□or×or○
アークドライブ	
閃鞘・迷獄沙門	←↙↓↘→+○

YUMIDUKA SATSUKI

弓塚さつき

Yumiduka Satsuki

CV:南 央美

吸血鬼に噛まれたものの、なぜかフツーに自立している半人前吸血鬼。吸血鬼ならではの怪力が武器。動きこそ鈍いものの、強力な一撃で形勢を逆転するパワータイプ。アーム系の投げ技も特徴的。





性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
79-59-82

種族／クラス
吸血鬼（死徒）／
新米薄幸吸血鬼

主武装 死徒としての身体能力



必殺技	
見果てぬユメを掴むさっちんアーム	↓↘→+□or×or○
届かないユメを追うさっちんアーム	→↓↘+□or×or○
行っくよ～！	↓↙←+□or×or○
邪魔しないでっ・・・・・・！	↓↓+□or×or○
EXエッジ専用技	
吸血衝動	→↘↓↙←→+○
アークドライブ	
怒ったんだから・・・・・・！	←↙↓↘→+○

LEN

Len

レン

アルクェイドの使い魔。黒猫と少女が融合した夢魔。戦闘能力は皆無だが、夢を操る力がある。リーチは短くパワーも弱いが、設置系のコマンド技と小さな体で相手の攻撃をやり過ごすテクニカルタイプ。





CV:水橋 かおり

性別 雌

スリーサイズ(B.W.H)
63-48-61

種族／クラス
夢魔／
アルクェイドの使い魔

主武装 夢への干渉、魔術

必殺技	
フルール・フリーズ	↓↘→+⊡or⊗or⊙
グラスグラスティータイム	↓↙←+⊡or⊗
猫通ロケット	↓↙←+⊙
ロンドン・ロンド	→↓↘+⊡or⊗or⊙
アークドライブ	
ウタカタ	←↙↓↘→+⊙



AOZAKI AOKO

Aozaki Aoko

蒼崎青子

CV:三石 琴乃

魔法使い。地上、空中、対地、対空とあらゆる飛び道具を持つ。設置系の技で相手を追い込むテクニカルタイプだが、アークドライブの破壊力・使いやすさ・見た目の派手さは全キャラ中屈指。

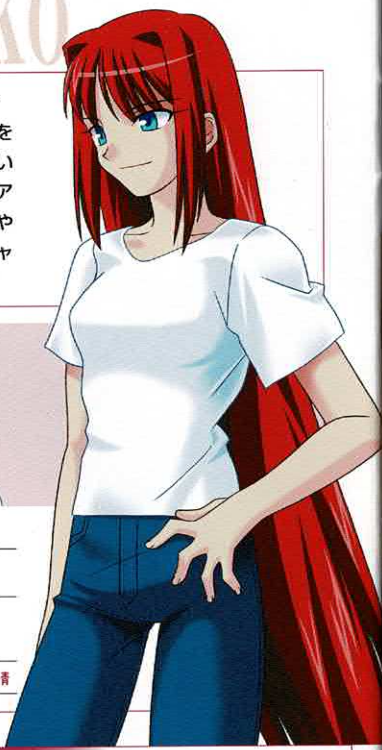


性別 女性

スリーサイズ(B.W.H)
88-56-84

種族／クラス
人間／
魔法使い

主武装 格闘技。高速詠唱による攻性魔術。魔法・青





必殺技	
ブロウニング・スターマイン	⬇↘➡+▣or⊗or◎
レイニング・スターマイン	空中で⬇↘➡+▣or⊗or◎
ブレイジング・スターマイン	⬇⬇+▣or⊗or◎
フローティング・スターマイン	⬇↙⬅+▣or⊗or◎
フローティング・スターマイン	⬅⬇↙+▣or⊗or◎
ブロウニング・スターボゥ	➡↘⬇↙⬅+▣or⊗or◎
蹴り飛ばすわよー	➡⬇↘+▣or⊗or◎
青子ワンツースリー	➡+▣・➡+⊗・➡+◎
アークドライブ	
スヴィア・ブレイク	⬅↙⬇↘➡+◎

KISHIMA KOUMA



軋間紅摩

Kishima Kouma

CV:小杉 十郎太

鬼と人の混血。鋼の体と万物を破壊する剛力を持つ。かつて七夜の里を壊滅させた紅赤朱。高い防御力と逆転性の高い技を持つ。地上戦をメインとし、じりじりと相手を追いつめるパワータイプ。



性別 男性

スリーサイズ
???

種族／クラス
鬼種・混血／
紅赤朱・紅主

主武装 圧壊の腕、炎獄



必殺技	
二定彗	→↓↘+▣or⊗or◎
三定慧	↓↘→+▣or⊗or◎
兜神	↓↓+▣or⊗or◎
圧壊	↓↙←+▣or⊗or◎
EXエッジ専用技	
独角・炎穢欣浄	圧壊で掴み時に→↓↘+◎
アークドライブ	
独角・閻浮炎上	←↙↓↘→+◎

NECO-ARC

Neco-Arc

ネコアルク

CV:柚木 涼香

UMA。ネコなのに猫じゃない。絶望的なまでに短いリーチ、紙より薄っぺらい防御力、水鉄砲と同義の攻撃力、ガードされたら反撃確定のコマンド技を誇る最強キャラ。ジェットで空を飛ぶロケットタイプ。





性別 ……雌……？

スリーサイズ
？？？

種族／クラス
ネコ精霊／
グレートキャット

主武装 研ぎ澄まされた爪、そしてビーム、あえてジェット

必殺技	
真祖ビーム	↓↘→＋■or✕or◎
黄泉返りキャットR(リターンズ)	↓↙←＋■or✕or◎
ワニ園に行きたいワタシ	空中で↓↙←＋■or✕or◎
電波奥義ネコエステ	→↓↘＋■or✕or◎
アバドンフレア	↓↓＋■
アバドンフォース	↓↓＋✕or◎
EXエッジ専用技	
にゃんぷしーろーる・AC	→↘↓↙←＋◎
アークドライブ	
ドーン・オブ・ザ・キャット	←↙↓↘→＋◎





原作ストーリー 紹介

Introduction of original story




月姫
Blue Blue Glass Moon,
Under The Crimson Air.

私を殺した責任、とってもらうからね。









遠野志貴は、生死の境をさまよう事故をきっかけに、あらゆるモノの壊れやすい線――「死の線」を視る能力を得た。
ただの子供にとっては分不相応の力、人あらざる力に恐怖する彼に手を差し伸べた不思議な女性は、自らを"魔法使い"と名乗った――。

それから八年の歳月が流れたある日、親類の家に預けられていた志貴の元へ、実家である遠野の屋敷へと戻るよう書かれた便りが届く。
訪れた者を畏怖させる不気味な洋館で志貴を待っていたのは、翡翠と琥珀という双子の使用人、そして別人のように美しく成長した妹、秋葉であった。

時を同じくして、街で多発する猟奇殺人事件。全ての被害者が一様に全身の血液を抜かれるという奇怪な事件は、闇に潜む異形の者達との壮絶な戦いへと志貴を巻き込んで行く。

純白の吸血鬼は微笑む。
「私を殺した責任、とってもらうからね」






歌月十夜
kagetsu tohya

一度きりの暑い夏が、もうそこまでやってきていた。









吸血鬼ロアとの死闘から一年が過ぎ、遠野志貴は事件に関わった少女達とともに、あるべき日常を取り戻していた。
そんな普通よりも少しだけ刺激的で、何でもない日々の中、ふと志貴は奇妙な違和感に気付く。
「――――昨日の自分は、何をしていただろうか」

しかしその疑問すら翌朝には全て忘れ去り、祭りのような楽しい時間は延々と繰り返されて行く。
親しい者達とのひと時、学園生活の喧騒、こうあって欲しいと願った幸せな日々。そこには常に、哀しい瞳をした、黒い服の少女の姿があった。

そしてまた、何者かによる猟奇殺人も終わってはいなかった。脳裏をよぎる黒い影。志貴は己が記憶の底から、紅い鬼神の悪夢を呼び起こされて行く――――。

自分と同じ顔の殺人鬼が、微笑う。
――――今宵、影絵ノ街ニテ君ヲ待ツ――――







月姫用語辞典は一番最後のページから始まります。

後に、同じ悩みを抱えたシオンと意気投合し路地裏同盟を結成する。
MELTY BLOODでは希少な投げ技主体のキャラクター。

【ら行】

リーズバイフェ【人名】

盾の騎士。聖堂教会が擁する異端審問騎士団の団長。

三年前のタタリ討伐に参加。シオンを逃がす為に単身ワラキアに挑み、生死不明となる。弦楽器を模した銃盾、概念武装・正式外典ガマリエルを持つ。

シオンは彼女を頼りにしていたようだが、お互い友情を確かめ合う前に死別してしまった。

吸血鬼シオンのラストアーク・ブラッドバイブルは彼女がタタリとしてリーズバイフェの情報を再現したもの。リーズバイフェはタタリに飲み込まれたので、タタリ化した吸血鬼シオンの中には彼女が捕らわれている、という事だろう。

本来なら取り込まれた存在は全て等価値の情報として再構成される為、彼女のように〝タタリとは別に再現されるモノ〟は珍しい。おそらく正式外典が護りとなり、タタリに取りこまれた彼女の消化を遅らせているのだろう。

レン【人名】

アルクェイドの使い魔。夢魔。普段は黒猫としてアルクェイドの傍にいる。

〝歌月十夜〟でのゲストヒロインで、永遠に繰り返す一日を作り上げていた。他者の夢に入りこむ夢魔で、様々な経緯を経て、いまでは遠野家とアルクェイドの部屋を住み家にしている。

アルクェイドは契約上の主人、志貴は自分が選んであげた主人、と区別している。

口がきけないと思われているが、発声器官はあるし人語も理解しているので、『言葉を使用しない』という決まりで活動しているようだ。

喋らないので性格が掴みづらいが、基本的に一人で静かに過ごすタイプ。その中に猫特性の気位の高さと移り気、唐突に甘えてくる突拍子のなさをもっている。

路地裏同盟【用語】

路地裏での生活を余儀なくされたヒロインたちの会。今のところ、会員は弓塚さつきとシオンの二名。たまに白レンが混ざったりする。

月姫で路地裏と言えば殺した筈の美女に追いかけられて追いつめられたり被害者たちの山があったり血塗れの両手を後ろに隠した同級生と出会ったり、と実に恐ろしい場所だが、彼女たちが住むようになってからは安全度があがったようだ。

【わ行】

ワラキアの夜【人名】

死徒二十七祖の一人。生物としてではなく現象と化す事で永遠を体現しようとしたモノ。タタリ。

人の噂、人間がもっとも恐れるイメージを局地的に増大・集束させ、一夜のみそれを具現化する特異な能力を持った死徒。具現化されたモノは人々が恐れるイメージである為、決して倒す事も逃れる事もできない。〝ワラキアの夜〟とは、そんなホラー映画じみた世界に町を閉じこめる固有結界を指している。

死徒であった頃の名はズェピア・エルトナム・オベローン。彼は13位の二十七祖を継承し、更なる力を求めて自らを現象・タタリと化した。

もっともタタリとて手段にすぎず、彼の目的は別の所にあったのだが、力及ばずタタリのまま世界に漂う事になった。

青子は第五魔法の使い手。

マーブル・ファンタズム【用語】

空想具現化。呼んで字の如く、空想を具現化する能力。

自然、世界の触覚である精霊が持つ能力で、自己の意志を世界と直結させ、世界を思い描く通りの環境に変貌させる。精霊の規模によってその具現レベルには差があり、あくまで変貌させられるのは自然のみ。自然から独立しているモノを変貌させる事はできない。

『月姫』では世界上にある別世界ではない異界、隠れ里や常春の国はその異界の主である精霊が描いた空想世界と考える。故に、人間が迷い込む事が可能となる。アルクェイドが住んでいた山間の城は彼女の空想具現化によるもの。

MELTY BLOODではアルクェイドのアークドライブとして登場。無数の鎖は彼女の触覚の延長で、一時的に手の感覚が増大したものである。掴み取る器官が手ではなく鎖なのは、常に自身を縛っていなければならない彼女の心の在り方からだろう。

メカヒスイ【人名?】

マッドドクター・マジカルアンバーが造りだした愉快型都市制圧兵器。翡翠を模したロボット兵器。

様々な武装を持ち、主動力はマジカルハート、第二動力はゴム巻き機構。まさにオーバーテクノロジーの結晶と言える。タタリ化した琥珀が完成させてしまう不思議兵器。

エンディングで登場する巨大メカヒスイは戦略陸上制圧タイプ。『Re-act』では一体しか造られていなかった筈だが、『Act-Cadenza』では量産体制に入ってしまったようだ。

MELTY BLOODがバージョンアップする度に彼女たちもバージョンをあげていく傾向にあり、遠野家地下工場では更なるメカヒスイが造られているとかいないとか。

MELTY BLOOD【タイトル】

本作のタイトル。ノベルゲーム・月姫を格闘ゲームにしたシリーズ。

一作目のMELTY BLOODは月姫から一年後の夏の物語をゲームにしたもの。三咲町に再び起きた吸血鬼騒ぎと、それを追って現れた少女・シオンを巡る物語。

二作目の『Re-act』はMELTY BLOODを元にした番外編。タタリの後始末、白いレンが巻き起こす一夜の夢を主軸にした、オールスターキャストによる格闘ゲームだ。

三作目にあたる本作『Act-Cadenza』はRe-actをさらに発展させた、〝月姫の登場人物たちそれぞれを主役にした〟物語である。

【や行】

夜摩判決【技名】

やまはんけつ。軋間紅摩のラストアーク。

空中からのカウンターで、ラストアーク成立後に画面端にまで飛び、強力な跳び蹴りを食らわせる。この時の紅摩のかけ声は二種類あり、二つ目のかけ声は滅多に聞けないレアものである。

ちなみに夜摩とは仏教でいう夜摩天、人間の中で一番初めに死した者であり、以後、仏に地獄の管理を任された王の名。一般には閻魔大王とも呼ばれる。

弓塚さつき【人名】

ゆみづかさつき。志貴のクラスメイト。一年前の吸血鬼事件の際、吸血鬼ロアの牙にかかり、以後は行方不明となった。

Re-actから死徒化したもののなんとか人間サイドに留まっている、という半人前吸血鬼として登場。

中学時代から志貴とは何度かクラスメイトだったのに、肝心の志貴は憶えてさえいなかった、という可哀想な子。今も一途で報われない片思いに奔走中。

人間としては平凡だったが、吸血鬼としてなら優れた才能を持っていたという変わり種。一日たらずで死徒として活動できるようになった、というのは破格の出来事なのである。

ない（できない）ので戦闘力は相手に合わせて調整するのだが、暴走アルクェイドは相手がただの人間であろうと容赦なく力を行使する。時に、そのいきすぎた言動が面白くもあったりする。

【ま行】

埋葬機関【組織名】

聖堂教会における、より専門的な異端審問の代行集団。

悪魔払いであるエクソシストではなく、悪魔殺しのエクスキューター。

完全な実力主義制。能力があり教会にとって都合の悪い事実を始末するのなら誰であろうと採用される。局長であるナルバレックを含めた七人と、予備の為のもう一人、計八人で構成される。

他国の退魔組織と協力する事は絶対になく、常に単体で行動する。彼らの権限は強く、時には教会の意向にさえ逆らって異端を排除する。

アルクェイドは教会側の要請を受け、何度か協力して堕ちた真祖を滅ぼした事がある。埋葬機関はそれを快く思っておらず、リスト外であるアルクェイドを隙あらば封印しようと考えている。

マジカル攻撃【技名】

琥珀の使う、数々のあやしい技につく呼称。

マジカルアタック、マジカルミサイルなどと名付けられているがどう見ても化学薬品によるケミカルウエポンである。ＭＥＬＴＹ　ＢＬＯＯＤ内においてマジカルと名のつくものにロクなものはない、という証明。

シリーズが続けば更なるマジカル兵装が飛び出すだろう。最近では物騒かつ悪辣な人工知能を持った万能杖があるとかないとか……。

魔術【用語】

人為的に神秘・奇蹟を再現する行為の総称。

門派ごとに違いはあるものの、基本的には術者の体内、もしくは外界に満ちた魔力を用い、定められた現象を再現する機構。各門派が取り仕切る基盤（システム）に従って術者が命令（コマンド）を送り、あらかじめ作られていた機能（プログラム）が実行される、というもの。

その命令を送り、機能を実行させる為に必要な電力（エネルギー）が魔力である。

魔術には万能のイメージがあるが、基本的には等価交換で神秘を起こす。大自然に干渉するほどの魔術は、やはり大自然に満ちる程の魔力（マナ）でなければ発動できない。個人の魔力だけでは発動できる魔術に限界がある。

魔術回路【用語】

魔術を構成する為の基盤。二種類あるが、こちらは人間の体内にあるもの、魔術師が持つ〝魔術師としての資質〟を指す。

生命力を魔力へ変換する路であり、基になる大魔術式に繋がる路でもある。

『ＭＥＬＴＹ　ＢＬＯＯＤ』ではＥＸ、アークドライブを使用する為のゲージをマジックサーキットという呼称で統一している。

魔術協会【組織名】

国籍・ジャンルを問わず、魔術を学ぶ者たちによって作られた自衛団体。（無論、名目上ではある）

魔術を管理し、隠匿し、その発展を使命とする。

自らを脅かすモノたち（教会、自分たち以外の魔術団体、禁忌に触れる人間を罰する怪異）から身を守る為に武力を持ち、

魔術の更なる発展（衰退ともいう）の為、研究機関を持ち、

魔術による犯罪を抑止する為の法律を敷く。

本部はイギリスのロンドンにあり、〝時計塔〟の異名を持つ。

魔法【用語】

魔術とは違う神秘。魔術師たちの最終到達地点。

その時代で実現不可能な出来事を可能とするのが『魔法』であり、時間と資金をかければ実現できる〝結果〟は魔法とは呼ばれない。文明が幼かった過去、魔術師たちの大半は魔法使いだったが、現在はもう五人を残すのみとなった。

魔法はそれぞれ第一、第二、と呼ばれる。蒼崎

一人息子がどのようにして生き延びたかは定かではない。

志貴とは違い、人体を限界まで酷使する七夜の体術をはばかることなく使用する。

余談ではあるが、勝利時に「しかし下手だね、どうも」と発言するのだが、それは相手にではなく自分に対してのもの。暗殺は一秒で行うもの。それを手間暇かけ、あまつさえ〝戦闘〟になってしまった自分の不手際さを嗤っているのである。

ネコ六変化＋α【?】

ネコアルクは六人いるという都市伝説。これもいわゆる一つのタタリ……か？

さらにはもう一つ、ネコアルクを上回る怪しげな存在がいるとの噂もある。カオス！

ネロ・カオス【人名・死徒】

死徒二十七祖の一人。通り名は混沌。地球上のあらゆる動物を使い魔として作り出す。絶滅した種すら保存している事から獣博士とも呼ばれる。

日本にはまったく目的のなかった祖ではあるが、白翼公の提案した真祖狩りの実行者に抜擢され、アルクェイドを討つ為に彼女を追い、日本にて対決する事になる。

千年単位の死徒は莫大なエネルギーを必要とする。力が強いからではなく、長く生きるほど存在の維持に代償を必要とするからだ。千年単位の死徒であるネロの食事量は膨大で、十階建てのホテル内全ての人間を十分ほどで完食するほどである。

体内に六百六十六の獣の因子を渦巻かせているが、六百六十六匹の使い魔で武装している、というのが正しい認識であろう。六百六十六もの命を持っているようなもので、本来ならば本気になったアルクェイドですら殺しきれない死徒。

魔術を極め死徒になったタイプで、領地や派閥作りに興味を持たない。彼に有るのは、ただ自らの命題の解決のみである。

人間だった頃の名前をフォアブロ・ロワイン。魔術協会は三大部門の一つ、移動石柩こと北の彷徨海出身の魔術師だった。

【は行】

バレルレプリカ【武器名】

シオンが持つ魔術礼装。アトラス院に展示される七大兵器の一つ、ブラックバレルの模造品。〝天寿〟の概念武装であり、その生命の寿命に比例した毒素（攻撃力）を発揮する。

シオンのアークドライブはこのバレルレプリカを用いたものだが、本来の機能は発揮されていないようだ。

ラストアークであるバレルレプリカ・オベリスクは横方向に力を放出するのだが、反動で吹き飛ばないように体をエーテライトで固定している。

翡翠【人名】

ひすい。遠野のお屋敷で働く使用人姉妹の妹。

志貴付きのメイド。無感動な表情とかたくなな態度をとる。姉である琥珀とは対照的だが、よく見れば表情はころころ変わる。表情が『喜』しかない琥珀に比べれば、喜怒哀楽のある翡翠の方が人間らしいと言える。

極度の潔癖性＆男性恐怖症。琥珀が生まれつき室内の掃除に向いていないように、翡翠は味覚が地獄的にズレている。翡翠が志貴に対して食事を作らないのは、ひとえに志貴をがっかりさせたくないからだそうだ。

本来戦いなど出来る人物ではないのだが、MELTY BLOODでは〝メイドとはいかなる手段をもってしても主人を守るもの〟というタタリの拡大解釈を受け、メイド流殺法とも言うべき戦闘スタイルを身につけた。

暴走アルクェイド【人名・真祖】

吸血衝動を抑えきれなくなり、理性を失ったアルクェイド。

朱い月と同一視されるがまったくの別物。アルクェイドからこぼれ落ちた〝吸血衝動〟が具現化した姿とも言える。暴走アルクェイドが具現化した事でアルクェイド本人から吸血衝動が削がれた……という訳ではない。

アルクェイドとは違い、圧倒的な力による蹂躙を好む。真祖であるアルクェイドは無駄な事をし

受け継いだ遠野家が一族の宗主となっている。
　遥かな昔、鬼種（人が鬼となった鬼人ではなくもとから鬼であるもの）と交わり、長く土地を治めた豪族の末裔と言われている。

遠野秋葉【人名】
　とおのあきは。遠野志貴の妹で、遠野家の跡取りでもある。
　長い黒髪に凛とした姿勢、気丈な物言い、可愛げのない性格。加えて規律を重んじる、棘のある令嬢といったところ。
　八年間好き勝手暮らしていた志貴をよく思っていないのか、事あるごとにつっかかってくる。根は一途で健気なのだが、素直ではなく負けず嫌いなので、滅多なことでは自分の本性を表に出さない。
　幼い頃に志貴に命を救われており、言葉にはしないものの志貴に絶対の信頼と愛情を置いている。
　志貴が有間の家から帰ってくるまでは浅上女学院の寄宿舎で生活していたが、志貴が屋敷に住むようになってからは屋敷から学園に通うようになる。
　遠野の当主として尊い血をもっており、混血としての力は随一。アルクェイドが西洋の吸血鬼なら、秋葉は東洋の吸血鬼である。
　視界に入ったものなら問答無用で熱（生命力）を奪いとる、〝略奪〟の体現者。

遠野志貴【人名】
　とおのしき。月姫の主人公。直死の魔眼という異常を持つ、極めて一般的な青年。
　八年前（『MELTY BLOOD』からでは九年前）の交通事故で胸に大きな傷を受けるも、奇跡的に蘇生。回復後は慢性的な貧血持ちになり、その事から父・槙久によって有間家に預けられる。
　知らないところで敵を作り、知らないところで味方を作る人物。
　蒼崎青子との約束で「正しい大人」になろうと生きてきた為、どうしようもない程の善人。死が視えるという体質からかわりと達観したところがあり、人生は何でもあり、何が起こってもなんとかなるさケセラセラな生き方をしている。
　基本的に人畜無害だが、悪意をもって彼に接すると決まって破滅させられるという、特異なタイプの正義の味方。

遠野槙久【人名】
　とおのまきひさ。遠野秋葉、遠野志貴の父。
　彼が死去し、秋葉が当主となった事が月姫の始まりでもある。秋葉は勘当扱いだった志貴を屋敷に呼び戻し、八年前の兄妹の関係を再開させた。

独角【技名】
　どっかく。軋間紅摩が使用する体術の名称。
　独りで覚りを得た修行僧のように、単一――即ち〝同じもの〟にしか伝えられない体術の事。この場合、鬼種の混血である軋間の一族を指している。
　七夜の体術は四脚獣なら継承可能であるが、軋間の体術は軋間にしか覚えられない。

【な行】

ナイトオンザブラッドライアー【技名】
　ワラキアの夜のアークドライブ。
　黒い竜巻に見えるものは圧縮された悪性情報。物理的に影響を与えるほどの情報の渦だが、それを仮想にしろ演算・管理するのがワラキアの夜の二十七祖たる証であろう。
　第一作目のMELTY BLOODの副題でもある。タタリによって引き起こされる惨劇を比喩した言葉。また、ワラキアは人間の血液を大量に摂取する事から飲血鬼とも呼ばれる。

七夜志貴【人名】
　殺人貴。遺伝として特異能力を継承している退魔の一族・七夜の長男。
　七夜は混血の天敵として恐れられていたが、今代の当主・七夜黄理は退魔の生業から引退、山奥で静かに暮らしていた。しかし七夜を危険視した遠野槙久によって襲撃され、一族郎党壊滅する。
　七夜志貴はその生き残り、という事になる。例外なく息絶えた筈の七夜の血族の、しかも当主の

閃鞘、閃走【技名】
せんさ、せんそう。七夜に伝わる、壁や天井を利用して移動する独特の空間利用術。閃鞘は腕を、閃走は脚を意味する。
七夜志貴は七夜の血族として当然のように用い、遠野志貴は窮地に追い込まれるととっさに似たような動きをしてしまうようだ。志貴にとっては切り札と言えるものだろう。
また、七夜志貴のラストアークである極死・七夜はその名が示す通り、七夜という一族の最秘奥である。出典は〝歌月十夜〟より。

【た行】

代行者【用語】
エクスキューター。
聖堂教会における異端審問員。教義に存在しない異端を排除するモノたち。
エクソシストは人に取り付いた悪魔を追い払う者であり、エクスキューターは悪魔をその場で消滅させる者である。払うのではなく斃す、救うのではなく消し去るという行動理念を持つ。
教会において、人には魔を斃す権限はない。魔さえも神の創造物であるからだ。その教えを超越し、神の代行として異端を〝消滅〟させる事から代行者と呼ばれている。

第七聖典【武器名・技名】
シエルのアークドライブ。
シエルが所有を許されている概念武装。聖典と呼ばれながらも、その実体は巨大な杭打ち銃器（パイルバンカー）である。
転生というものが教義にはない教会が作り上げた、転生批判の鉄槌。鋳造されてから千年が経っており、精霊も宿っているのだが……。
シエルが改造するまでは霊体に対してのみ有効な概念武装だったが、今では物理的攻撃力だけでも吸血鬼を殴殺できる鉄塊と化している。総重量、実に60kg。オプションパーツをつけると最大で二倍になるとの説がある。
アークドライブ使用成立時に杭を打ち出すが、その後に弾倉から排出されているものは薬莢ではなく聖典のページ。吸血鬼にとっては聖典を打ち込まれるに等しい、まさに必殺の〝不死殺し〟と言える。

タタリ【用語】
人々の噂・恐れを煽り、流布させ、最終的に一つの明確な〝決まり事〟にまで育て上げるシステムの事。一夏にのみ流行する都市伝説のようなもの。
これを具現化させ、実現させるのがタタリと呼ばれる死徒。そのカタチ・能力は人々の噂の規模によって毎回異なる為、〝正体不在（アンノウン）〟と呼ばれている。
時には山村を一足で踏み潰すほどの巨獣、時には実在の殺人鬼となって、タタリを明確化したコミュニティーを皆殺しにする。

直死の魔眼【異能】
遠野志貴が持ってしまった、物の死を視る眼。
生物の死をカタチ（点、線）として捉え、これを突く、裂く事で生命活動とは関係のないレベルで殺す事のできる異能力。
死を形として視ると言ってはいるものの、それは死ではなく物質の寿命、発生した瞬間に定められた存在限界を読み取っている、と言うのが正しい。
現在の世界において殺す（壊す）事のできないモノから線は視えない。人間である志貴の基準は、その時代の人間の限界に準じているからだろう。
志貴の眼は元々『ありえざるモノを視る』為のもの。それが二度の臨死体験によって脳が死を理解できるようになってしまった。直死の魔眼は、志貴の脳髄とセットになって初めて死を直視できる、という事である。

遠野【家名】
とおの。月姫本編の舞台となった地域に根を張る『混血』たちの宗主。
古い歴史を持つ故か、遠野本家、数ある分家もみな資産家で、財閥めいた一大グループを作っている。
財力でいえば遠野家は分家である久我峰に劣るが、彼らにとって重要なのは血であり、尊い血を

真祖【用語】

吸血種の中において特異な存在。性質は精霊に近い。

人間に対して直接的な自衛手段を持たない星が作り出したモノで、自然の触覚と言える存在。が、その誕生には欠陥があり、真祖は吸血衝動という間違いを持ってしまった。

全ての真祖は律するべき対象である人間の血を吸いたい、という欲求を持ち、その衝動を抑える為に自らの精神力を消費している。思うだけで世界の有り様を変えられる彼らは、その『思う』という行為のほぼ全てを自身の抑制に使うはめになった。

しかし、それにも限界はある。根本から吸血衝動を解決できない以上、欲求は蓄積されていき、やがて抑えきれなくなった真祖は自ら永劫の眠りにつく。それが寿命を持たない彼らの寿命と言えるだろう。

真祖は年々数を減らしていき、アルクェイドが誕生した十二世紀には百個体にまで減ってしまった。

中には欲求に負け、無差別に人の血を吸うようになった真祖もいる。彼らは堕ちた真祖（魔王）と呼ばれ、人の力で滅ぼすのは不可能とされた。

少しばかり戯れようか？【技名】

アルクェイドのラストアーク。

ほんの一瞬、アルクェイドという吸血姫の真の力が垣間見れる。背後に現れる幻は本来の姿。この姿、能力、思考こそが朱い月と言える。

出典は『歌月十夜』より。アルクェイドの夢に迷い込んだ志貴が殺された仕返しを受ける、というエピソードから。志貴が相手だとしっかり18ヒットになる。

スターマイン、スターボゥ【技名】

蒼崎青子が使用する魔術名。

彼女にとって炸裂する火花や自転する星はイメージしやすいものらしく、瞬間詠唱による魔術はきまってこれらに基づいた自然干渉となる。スターマイン系は流動的な運動、スターボゥ系は変動的な応用。

蒼崎青子は肘から魔力を撃ちだし、拳を通過した時点で魔術式を成立させる〝格闘系〟の魔術師と言える。彼女を敵に回した者にとって、その両手はロケットのバーナーのように映るだろう。

聖堂教会【組織名】

〝普遍的な〟意味を持つ一大宗教の裏側。月姫本編では『教会』とだけ呼ばれる。

神の教えを説く彼らは、その教義に反したモノたちを認めていない。〝異端〟という存在を表向きでは無いものとして扱うが、中には熱狂的に排斥しようとする者たちがいる。その『異端狩り』が特化し、巨大な部門となったものを聖堂教会と呼ぶ。

彼らは代行者と呼ばれる悪魔退治を擁し、全ての異端を消し去り、人の手にあまる神秘を正しく管理する為だけに機能する。

当然、魔術を隠匿する魔術協会とは折り合いが悪く幾度となく刃を交えてきたが、彼らにとって最大の敵は『吸血種』と呼ばれる怪物である。その為には魔術協会と協力し合う事もあるようだ。

教会は様々な管轄に分かれており、シエルが所属している埋葬機関は『異端狩り』のエリート部隊のようなもの。

赤主秋葉【人名】

紅赤朱に近づいた秋葉。

まだ完全に紅赤朱に成っておらず、意志の力で暴走をコントロールできている。

というより、秋葉にとってはこの姿の方が体力を使わない。アルクェイド同様、普段の姿は力を使って混血を抑えつけているのである。

本来なら紅赤朱化が進んだ時点で理性を失うのだが、秋葉にはまだ余裕があるらしい。これも高い素質のなせる事だろう。

赤主・檻髪【技名】

せきしゅ・おりがみ。遠野秋葉のアークドライブ。

瞬間的に能力を全開放し〝略奪〟を行う。秋葉の髪が赤くなるのは本性が現れているため。

月姫本編では校舎の外側全てを赤い糸で覆い、校舎内の獲物を脱出不可能にした。まさに檻髪。その異様は遠野秋葉のラストアークで再現されている。

4／魔道元帥ゼルレッチ
現存する五人の魔法使いの一人。宝石のゼルレッチとも呼ばれる。

5／ORT（オルト）
詳細不明。西暦以前に南米に落ちた突然変異種、らしい。攻性生物として次元違いの能力を誇る。

6／リィゾ＝バール・シュトラウト
最古参の死徒。黒騎士シュトラウト。姫君（アルトルージュ）の護衛の一人。真性悪魔ニアダーク。

7／腑海林アインナッシュ
思考林。動き襲い捕食する森。

8／フィナ＝ヴラド・スヴェルテン
白騎士ヴラド。姫君の護衛の一人。吸血伯爵。ストラトバリスの悪魔。

9／アルトルージュ・ブリュンスタッド
真祖と死徒の混血。死徒における吸血姫。黒。血と契約の支配者。

10／ネロ・カオス
混沌の群。魔術師が研究の果てに吸血種となったもの。

11／スタンローブ、カルハイン
捕食公爵。亡霊。別名〝街食うモノ〟。……第一の亡霊（スタンティア）。

13／？？？？
タタリ。存在する、とされる死徒。ワラキアの夜、という俗称のみが伝承として残っている。

14／ヴァン＝フェム
最古参の死徒。財界の魔王。人形師。七大ゴーレム「城」を想像する。

15／リタ・ロズィーアン
自称、芸術家。死徒の中でも特出した趣味の持ち主。親である死徒から城を受け継いだ二代目。

16／グランスルグ・ブラックモア
鵬。黒翼公。月飲み、とも呼ばれる死徒。固有結界ネバーモアを操る。

17／トラフィム・オーテンロッゼ
最古参の死徒。白翼公。魔術師から吸血種になったもの。典型的な吸血鬼。死徒の王。二十七祖を代表する死徒で、形式上だけなら最大の発言力を持つ。

20／メレム・ソロモン
フォーデーモン・ザ・グレートビースト。死徒でありながら埋葬機関の五位。王冠の通り名を持つ、シエルにとってイヤな先輩。

21／スミレ
水魔スミレ。ウォーター・ボトル。水中に棲む変種の死徒。流水を克服した変革吸血鬼。

24／エル・ナハト
経歴不明。胃界教典、と呼ばれるアーティファクト。対死徒用の最大の切り札とされ、埋葬機関の手によって運営される。

27／コーバック・アルカトラス
千年錠の死徒。魔術師が研究の果てに死徒になったもの。

ex／ミハイル・ロア・バルダムヨォン
アカシャの蛇。転生無限者。教会では二十七祖の一人と数えられるが、二十七祖たちの中では分不相応と軽蔑視されている。

白いレン【人名】
レンの影。使われていなかった〝能動的な人格〟がワラキアの残滓によって具現化したもの。
通常のレンに比べて残酷で悪趣味で愛らしい。妖艶で純潔という矛盾した少女像。
専用ステージである真夏の雪原はレンの心象世界と言える。雪原はレンの世界なので、世界に含まれたモノは主人と言えど白いレンの力に翻弄される事になる。

が、回りの人間は誰もおかしく思わないのはその為だ。

ある死徒を狩りに三咲町に現れたが、そこで更なる大物・アルクェイドと遭遇。アルクェイドや死徒と戦いながらも、志貴とは敵や味方に分かれながらも死徒を追う友人関係となる。

また、大のカレー好きで昼食はカレーうどんをおかずにしてカレーライスを食べるほど。三咲町に来てからはインドカレーショップ・メシアンが心のオアシスになっている。

シオン・エルトナム・アトラシア【人名】

タタリを終了させる為に三咲町に現れた、アトラスの錬金術師。

ナノ単位のフィラメント・エーテライトと〝黒い銃身〟の模造品・バレルレプリカを武器にする。

アトラスでも一、二を争う将来有望な錬金術師で、アトラシアという名称はアトラス院の次期院長を意味する。

三年前のタタリ討伐に参加するも、失敗。唯一の生還者と言われているが、事件の後はアトラスにも教会にも戻らず、単身でタタリを追いかけている。

生真面目で融通のきかない性格だが、根は温かい天才学者。仲の悪い月姫ヒロインたちにおいて、たいていのヒロインともそれなりに仲良くできる珍しいタイプ。

死徒【用語】

吸血鬼。基本的に、人間が何らかの過程を経て変貌したもの。

元々は真祖が用意した緊急用の食事。真祖が吸血衝動を抑えきれなくなった時の為の、一種の痛み止めと言える。

真祖に血を吸われた人間は同じように吸血種に変貌し、不老不死のまま真祖の非常食として使役される。まさに〝死した徒〟と言えるだろう。

しかし、真祖にとっての吸血が〝精神の安定〟を計る為のものであるのに対し、死徒の吸血は〝肉体の保存〟の為に必要なものだった。真祖のそれが娯楽であるのなら、死徒のそれは生存に必要不可欠な呼吸と同義、という事である。

他者の血を吸うようになった死徒はいつからか吸血行為そのものに優越性を感じ始め、能力を強化していく。そうして自己の意志を強化し、真祖の支配を逃れた死徒は人間の世界に逃げこみ、自らを保存する為に吸血行為を繰り返す。

これが死徒の始まり、人間から成ってしまった吸血種の馴れ初めである。

この、最も古い時期に真祖の支配から逃れた死徒を二十七祖といい、以来、その二十七つはあるものは世代交代をし、あるものはいまだ祖として君臨している。

死徒二十七祖【用語】

最も古い二十七つの死徒。

齢4000年を超える神代連盟（エルダータイトル）の祖、聖堂教会によって封印されている祖、人知れず秘境にて時間を数える祖、五百年単位で後継者に座を譲る血族のような祖もいる。

それぞれが派閥を作り、同胞でありながら勢力争いをしている。娯楽という観念が摩耗している彼らにとっては数少ない存在意義なのだろう。

希に祖は消滅するが、いずれ後継者が現れるので二十七の席は崩れない。その座はあらゆる死徒にとって最終目的と言える。末端の、名もない死徒によって吸血鬼化した最下層の死徒たちも、いずれ力をつけていつか祖に届く事を胸に抱く。

反面、そういった盤上遊技に興味のない祖も存在する。自らの王国建築に関心はなく、完全な不老不死を求める探求者たちだ。魔術師から死徒になった祖はこういった〝派閥を作らない二十七〟となる事が多い。

以下に、二十七祖の一部を紹介する。

1／プライミッツ・マーダー
詳細不明。霊長の殺人者。白い獣。アルトルージュの魔犬（ガイアの怪物）。

2／the dark six
最初の死徒。闇色の六王権。現在蘇生中。蘇生した暁には死徒二十七祖を束ねると言われるが、正体を知る死徒はいない。

3／朱い月のブリュンスタッド
アルティミット・ワン。現在、空席。

トしている。職業柄妖しげな薬にも精通しているのだが、それがタタリによって拡大解釈され、MELTY BLOODでは世にも不思議なマジカルドクターとして活躍することに。

黒鍵【武器名】
こっけん。シエルが扱う投剣の事。
対吸血鬼用の武器で、生物としての法則をねじ曲げる吸血鬼に元の法則を呼び起こす〝摂理の鍵〟としての効力がある。
シエルは大量に黒鍵を隠し持つが、法衣の下にあるのは黒鍵の柄だけである。シエルの黒鍵の刀身は聖書のページに魔力を通して物質化したもの。武器化していない黒鍵はコンパクトで、シエルは最大百近い黒鍵を法衣の下に隠している。
黒鍵は斬り合う為の武器ではなく、射ち貫く為の武器。これを効果的に投擲する為、埋葬機関には鉄甲作用と呼ばれる秘術がある。これを修得しているシエルの黒鍵はコンクリートの壁を貫通する。
教会では基本武装の一つと数えられるが、扱いが難しい為愛用する代行者は少ない。
鉄甲作用の他に火葬式典、土葬式典と呼ばれる投擲秘術があり、シエルのラストアークはこの火葬式典を使用したもの。

固有結界【異能】
リアリティ・マーブル。悪魔と呼ばれるモノが持つ異界常識であるが、今では多くのモノが持つにいたった独自の結界を指す。
空想具現化の亜種で、その者の心象世界を形にし現実に侵食させた結界の事。最も魔法に近い魔術であり、魔術協会では禁呪のカテゴリーに入る。

混血【用語】
遙か昔、人以外のものと交わった人間の末裔を指す。遠野秋葉、軋間紅摩が該当。
代を重ねるごとに血は薄くなっていくが、希に特性を濃く受け継いだ子供が生まれる。
秋葉は人間としての血の割合が多いながらも、割合の低い妖の血が最上級なものなので〝人のまま混血として覚醒できる〟という、混血たちの進化の答えじみたタイプ。
反して、紅摩は鬼の血が多すぎて人でなくなってしまう、典型的な混血の末路と言える。

こんなん育ててみました【技名】
琥珀が取り出す様々な怪奇植物たち。
遠野家の庭園管理を任されている琥珀だが、彼女が趣味で栽培している秘密の庭園があったりする。本来は薬の為に作られたのだが、タタリの影響であのようなモンスターたちが発生した。別名、琥珀サイコガーデン。
この庭園から様々なケミカル……じゃなくてマジカルドラッグが造り出されるのである。

【さ行】

さっちんアーム【技名】
弓塚さつきの投げ技各種。さっちんというのはさつきの愛称から。
見果てぬ夢を掴む、が対地。小は連続技に、中は固まっている相手に使うと効果的。
届かない夢を追う、が対空。EX版は判定、威力、その後の連続技等に優れている。ゲージはこちらの為に使用するのが正しいさっちん使いと言えよう。
今後バージョンアップがあるとしたら、第三の投げ技が編み出されるであろう。空対地の落っこちた夢を拾うさっちんアームとかどうだろうか？

シエル【人名】
学園における志貴の先輩。誰が相手でも柔らかな敬語で話し、悩める者には解決の手伝いを、悲しむ者には励ましの言葉を贈ってくれるという、学園では教師以上に頼りにされている人格者。
その正体は教会から派遣された異端狩りの代行者。埋葬機関と呼ばれる組織の一員。
対吸血鬼に特化した戦闘能力を持つが、本人のポテンシャルも人間の域を凌駕している。
戦闘能力のみならず、諜報員としてのスキルも高い。代表例として魔術による暗示がある。本来誰もがシエルという名前に疑問を覚える筈なのだ

出す事になるのだろうか――――？

吸血衝動【用語】
真祖、死徒が持つ行動原理。
真祖のそれは病であり、死徒のそれは生存手段である。人間から死徒になったものは、それが人間でいうところの愛情表現に近いのだと論じている。

グラスグラスティータイム【技名】
レンが招く猫たち。茶猫、黒猫、灰色猫、茶虎猫の四種類がいる。弱で出すと茶猫か茶虎猫、中で出すと黒猫か灰色猫となる。余談ではあるが、灰色猫はネロ・カオスのアークドライブすら押し戻すアルティミット・キャット。
夢魔であるレンには猫を使役する能力はなく、あくまで猫たちによる善意の協力。黒猫を素体とするレンは猫の言葉が分かるのだろう。
出典は〝歌月十夜〟の公園でレンと出会うシーンより。イベント名は「猫まみレン」だった。
また、強で出すとネコと思われる生物がロケットで空へ飛んでいく。その勇姿は人類初の実用ロケット・V2を彷彿とさせるが、実の所、あまり使えない技である。

クリームパフドリームレム【技名】
レンのラストアーク。レンの大好物・ケーキによる夢の大圧殺攻撃。
ちなみにレンは少し甘さ抑えめのケーキを好むようだ。意外な事にいちごのショートケーキが好きなのは白いレンの方だったりする。

グレートキャッツビレッジ【地名】
不思議な不気味な猫の王国。通称GCV。この世の何処にでもあり、どこにもない地下王国。悪の都パンゲアのモデルなのでは、とネコアルクたちは噂している。
ビレッジやらコテージやらカンパニーやら、頻繁に規模が変わるが基本はビレッジ。ある偉大なネコが見た夢なのでは、とも。

紅赤朱【用語】
くれないせきしゅ。
ヒトではないモノとの混血である者が、自己に眠る血を最大まで引き出してしまった時の呼称。
遠野家を主座とする一族は紅赤朱と言うが、他の一族では先祖還りと呼ぶらしい。
混血として汚染度が高い秋葉は紅赤朱に成る可能性が高い。
遠野秋葉、軋間紅摩はアークドライブ時にこの片鱗を現すが、現段階で紅赤朱に近いのが紅摩、そもそも紅赤朱として上質なのが秋葉である。

高層ビルシュライン【地名】
三咲町に建築中の高層建築。
シオンステージはシュライン入り口、ワラキアの夜ステージはシュラインの建築途中の最上階である。

この、街を一望する新しい情報塔の屋上でタタリは具現化した。

枯渇庭園【技名】
弓塚さつきのラストアーク。固有結界。
吸血鬼化した事で才能を開花したさつきの最大の攻撃。枯渇の名の通り、展開した空間の魔力を急速に減少させていく。秋葉の略奪に似ているが、こちらは世界そのものにかかるもの。また、枯れていった魔力は使用者であるさつきに還元される事はなく、ただ消えゆくのみとなる。
攻撃に魔力を必要とする魔術師、生存に魔力を必要とする精霊などには天敵と言える地形効果。
反面、世界とは切り離されつつある生物（大気の魔力をあまり使用しない人間）には劇的な効果はない。

琥珀【人名】
こはく。遠野のお屋敷で働く使用人姉妹の姉。
いつも明るく、笑顔をたやさない元気な女性。本編では秋葉付きの使用人で、料理や庭の手入れ、屋敷内の財務管理を任されている。
天然のほがらかさを持っている反面、琥珀本人も気がついていないが極めて冷静で客観的な視点を持っている。
翡翠と共に遠野邸に引き取られた孤児。主人である秋葉を引き立てながらもからかって遊ぶ、という困った趣味を持っている。
また薬剤師でもあり、貧血がちな志貴をサポー

閻浮炎上【技名】

えんぶえんじょう。軋間紅摩のアークドライブ。遠野秋葉のアークドライブと酷似しているが、意味合いは真逆である。秋葉が相手の熱を奪う事で灼熱感を誤認させているが、紅摩は自身を焦熱させて周囲を燃やし尽くす。

ちなみに閻浮提（えんぶだい）とは仏教における須弥山の南にある大陸、四洲のひとつを指す。後には人間世界、娑婆世界とも言われる。

【か行】

開打彝翔琥珀脚【技名】

かいだこうじんこはくきゃく。琥珀のアークドライブで、チャイナ服に着替えた後、どこかで見たような連続技を繰り出す。ここのエセチャイナぶりがたまらない。

ブラッドヒート時は更に長い連続技になるが、その暴れようがあまりにも酷い為、使用後は解雇される恐れがあるとかないとか。琥珀、失脚。

出典は〝歌月十夜〟から。学園祭に遊びに来た琥珀が志貴のクラスの催しものに参加、チャイナ服に着替えたというもの。

概念武装【用語】

物理的な干渉のみならず、意味柄・摂理や空間に影響を及ぼすよう作られた兵器の事。

例をあげるのなら、〝不老〟という存在に対して〝寿命〟という考えを上書きし、在り方を無効化する……といったもの。

シエルの第七聖典には〝転生批判〟〝永劫無不滅〟といった概念がくくられている。

余談ではあるが、アルクェイドは当初、自分を殺せた志貴は強力な概念武装を持っていたのだろう、と誤解していた。

軋間紅摩【人名】

きしまこうま。圧壊の腕を持つ、剛力無双の混血。文明の発展に伴い衰退し、いまや絶滅種となった鬼種の末裔でもある。

大木を握りつぶす握力と天性の敏捷性、加えて鬼種としての異能を以て敵を殲滅する。灼熱、炎焦を象徴する鬼種。

軋間は数ある遠野の分家の一つではあるが、廃れて久しい。紅摩は住み家である森で人知れず消え去るのを良しとする最後の当主だったが、遠野槙久によって対七夜の切り札として呼び出され、これを完遂。七夜の一族を全滅させた。

その時の映像を意識下で覚えている遠野志貴にとって、超えがたい死のイメージとなっている。

紅摩本人は物静かな、己が性分の意味を見いだすべく悟りを目指す修験者のような人物である。

吸血鬼【用語】

人の血を吸うモノ。多くは死徒、ないし死徒によって吸血種となったモノを指す。

基本的に不老かつ不死ではあるが、肉体の維持に人間の血が必要な為、不完全な不老不死と言えるだろう。

死徒によって吸血鬼に成った者は自分の意志で活動できるが、行動原理を親である吸血鬼に縛られる為、その支配から逃れられない。人間を襲い血を得たところで、その大半を親である吸血鬼に奪われてしまうのである。

よって子である吸血鬼は自らも親になろうとし、何十年と闇の生活に慣れながら自分だけの下僕を作ろうと世を脅かす。

この吸血循環を阻止する為、教会には死徒を殲滅する異端狩り・埋葬機関が存在する。

吸血鬼シオン【人名】

完全に吸血鬼化したシオン。統計と乱数の支配者。

シオンとしての特質は影をひそめ、ワラキアと同じく情報を用いた攻撃を得意とする。

ゲーム中の吸血鬼シオンはかろうじて人間としての理性が勝っているが、エンディングでは完全に吸血・破壊を良しとする吸血鬼に変貌してしまう。

タタリが搾取暴飲してきた数々の被害者（情報）を受け継いでいるのだが、中にまだ分解・整理しきれていない情報があるらしい。悪いもの、傷んだものを食べた時は吐き出してしまうにかぎる。この消化しきれないものを、いずれシオンは吐き

魔術回路数が少ないのも特徴。単体では自然干渉系の魔術はまったく使えないのだが、彼らはそれを良しとしている。曰く、「最強である必要はない。最強である物を作ればいいだけなのだから」

有間都古【人名】

ありまみやこ。突撃チャイナガール。

志貴をお兄ちゃんと（心の中で）慕う女の子。現在小学六年生。

遠野志貴は交通事故の後、有間の家に養子扱いで下宿していた。都古はその頃から志貴にほとんど一目惚れ状態だったらしい。が、突然できた兄にどう接していいか分からず、不器用なコミュニケーションを繰り返していた。しかし数年で志貴は遠野の屋敷に戻ってしまい、結局まともに話をした事は一度もなかったとか。

有間の家には使われていない道場があり、このままでは勿体ない、と日々拳法の鍛錬をしている。子供の遊びの域を出ないなんちゃって八極拳だが、ＭＥＬＴＹ ＢＬＯＯＤではタタリの影響で一夜だけ本物の八極拳使いになってしまった。無論、本人は大喜び。

また、ネコアルクに将来楽しみなライバルとして認識されている。

アルクェイド・ブリュンスタッド【人名・真祖】

真祖と分類される吸血種の王族。最後の姫。

日本にはまったく縁のない彼女だが、ある吸血鬼を追って三咲町に現れた。

十二世紀頃に誕生した真祖で、堕ちて魔王となった真祖を狩る為に生まれ落ちた。本来感情を使用しない存在だったが、遠野志貴との出会い（殺害）によって、その在り方から大きく外れていく事になる。一度壊された機械が、組み直しの際に変異してしまったようなものだろう。（それが機能の追加だったのか欠損だったのかはさておき）

結果、高貴で白が似合う吸血姫の彼女が、なんの間違いかお気軽お天気吸血姫にモデルチェンジしてしまった。

日の光を〝なんかだるい〟程度にしか考えず、エネルギー供給源は地球そのもの、というデタラメな性能を持つ星の落とし子。

暗黒翡翠拳【技名】

翡翠のアークドライブ。両手を回転させ、謎のエネルギーを溜め込んで前方に放つメイド殺法。日々の過酷な労働への不平不満が変換されたものと思われる。これも悪性情報の新種であろうか……？

使い勝手がよく、放出した後もしばらく残るので相手にプレッシャーを与えられる優れた飛び道具。ブラッドヒート時は大暗黒翡翠拳となり、大地を揺るがすほどの迫力を持つ。

出典は〝歌月十夜〟のミニストーリー、妹切草から。悪霊に取り憑かれた翡翠が見せる素敵アクションをゲーム上で再現した。

エーテライト【用語】

正式にはエーテル・ライトと呼ぶ。シオンが使用するナノフィラメント。

ゲーム上では鞭のように使っているが、本来相手の皮膚に繋げ、脳神経に接続して記憶や思考を読む為のもの。この技術から、エルトナムの者は霊子ハッカーと呼ばれている。

相手の思考を読む、という機能に目が向きがちだが、〝知識・経験を共有・複写する〟という事の方が脅威と言えよう。非人道的かつ悪魔的な〝相手の人生の獲得〟としてアトラス院でも忌避されているエルトナム独特の技法である。

エリートネコ部隊【技名】

ネコアルクが召喚するネコアルクたちの事。ＧＣＶの唯一の軍事機能。

野性をたぎらせ、優れた身体能力と知性を抑えられない選ばれたネコアルクたちによる自衛部隊である。選ばれた者はネコアルクたちから羨望をこめてアバドン☆ベレーと呼ばれる。

技としての性能は論外。ランダム性が高い為、挑発としてしか使い道がない。これはネコアルクですらネコアルクを制御できない、という事を忠実にゲーム化した為だろう。

また、最近は更なる暗黒混沌部隊が組織されたというが……？

【あ行】

蒼崎青子【人名】

現存する五人の魔法使いの一人。

魔道の名門・蒼崎家の正統な後継者だが、本人はトランク一つで世界中を旅している。

〝物を壊す〟事にのみ特化した魔術特性で、治療・創造・修復といった魔術は並以下である。多様性、万能性は低いが、一点突破的な戦況なら他の追随を許さない〝破壊の魔女〟。

幼年期の遠野志貴に影響を与えた人物で、奇怪な眼を持っていても心まで奇怪になる事はない、と諭した人物。志貴にとっては恩師的存在。

朱い月【用語】

あかいつき。真祖の原形となったある生命体の別称。朱い月のブリュンスタッド、とも。

消滅後は朱い月の能力に近い個体にのみブリュンスタッドという称号が贈られるようになった。

ブリュンスタッドの名を冠する真祖は、彼らの長い歴史の中でも二体だけとされる。

アカシャの蛇【用語】

死徒二十七祖番外、転生の魔術を確立させた魔術師・ロアの別称。

死徒たちの目的は〝血の摂取にたよらない完全な不老不死〟であり、アプローチは様々だ。ある者はカタチのない混沌を体にする事で不滅を成そうとし、ある者は現象化する事で不消を証明した。

ロアは肉体ではなく魂に着目し、肉体が滅びた後、魂を他の個体に転移、同化する魔術を極めた吸血鬼である。

秋葉の足技【技名】

なにかと足クセが悪い遠野秋葉の通常技。良家の令嬢にはあるまじきおてんばさである。

通常技・立ち強のお嬢当主キック、→強で出るお嬢極道キック、空中で↓強で出るお嬢天罰覿面キック等々、様々な足技を披露してくれる。今後も彼女の足技には期待したいところ。

悪性情報【用語】

タタリ発生の条件となる、閉じたコミュニティーで流布される共有常識。

匿名性の告発、蓋然性のない証言、浸透率の優れた流行、といったものを利用して成長していく。状況によって様々な形に変化するが、その中心たる核には〝何もない〟。タタリが正体不在と呼ばれるのはこの為だ。

ワラキアの夜が扱う『バッドニュース』、吸血鬼シオンが扱う『テラーニュース』はこれを魔力によって具現化したもの。更に高度な悪性情報の利用法に、悪質なコピーを捏造して操るというものがある。

アトラス院【地名】

シオンが所属していた学院で、魔術協会三大部門の一つ。エジプトはアトラス山に門を構える、錬金術師の学院。俗名として巨人の穴蔵とも。

中世から主流となった現代錬金術とは異なる、魔術の祖と言われる錬金術師の集まり。プラハ協会とは致命的に仲が悪く、魔術協会の心臓部・時計塔からも煙たがられている。

初代院長が証明してしまった〝終末〟を回避する為の兵器を延々と作り上げ、未来永劫に廃棄し続けている。

曰く、アトラスの封を解くな。世界を七度滅ぼすぞ――とはプラハの錬金術師の言。世界を救う為に作り上げた兵器は、更に惨たらしく星を焼く道具にすぎなかったのだ。

アトラスの錬金術師【用語】

アトラス院に所属する錬金術師。

思考分割、高速思考、と人体を演算装置として用いる術に特化している。

身体（肉体）に対する考え方も独特で、脳が身体をコントロールするのではなく、脳をよりよく機能させる為に肉体がある、と考えている。

単純な演算能力の怪物を生み出すだけなら錬金術師である必要はなく、技術者になればいいだけだ。彼らにとって人体とは〝肉体・精神・魂の三位含めて計算、実践、成長するに優れた個体〟なのである。

また、魔術師にとって明確な機能の証明となる

月姫用語辞典

MELTY BLOOD
Act Cadenza

株式会社エコールソフトウェア
〒660-0052　兵庫県尼崎市七松町１－３－１－2407
メルティブラッド公式 HP
http://e56.info/mb/
エコールユーザーサポート
TEL.06-6416-4770
ゲーム内容や攻略方法に関するお問合せにはお答えしておりません。
受付時間 13時～17時　月～金（祝日及び弊社定休日を除く）

SLPM 66438